**Glossario**

**Linguaggio ad alto livello**

un linguaggio di programmazione tipo Python che è progettato per essere facilmente leggibile e utilizzabile dagli esseri umani.

**Linguaggio di basso livello**

un linguaggio di programmazione che è progettato per essere facilmente eseguibile da un computer; è anche chiamato "linguaggio macchina" o "linguaggio assembly".

**Portabilità**

caratteristica di un programma di poter essere eseguito su computer di tipo diverso.

**Interpretare**

eseguire un programma scritto in un linguaggio di alto livello traducendolo ed eseguendolo immediatamente, una linea alla volta.

**Compilare**

tradurre un programma scritto in un linguaggio di alto livello in un programma di basso livello come preparazione alla successiva esecuzione.

**Codice** **sorgente**

un programma di alto livello prima di essere compilato.

**Codice** **oggetto**

il risultato ottenuto da un compilatore dopo aver tradotto il codice sorgente.

**Eseguibile**

altro nome per indicare il codice oggetto pronto per essere eseguito.

**Script**

programma memorizzato in un file, solitamente destinato ad essere interpretato.

**Programma**

serie di istruzioni che specificano come effettuare un'elaborazione.

**Algoritmo**

processo generale usato per risolvere una particolare categoria di problemi.

**Bug**

errore in un programma (detto anche "baco").

**Debug**

processo di ricerca e di rimozione di ciascuno dei tre tipi di errori di programmazione.

**Sintassi**

struttura di un programma.

**Errore di sintassi**

errore in un programma che rende impossibile la continuazione dell'analisi del codice (il programma non può quindi essere interpretato interamente o compilato).

**Errore** **in** **esecuzione**

errore che non è riconoscibile finché il programma non è stato eseguito e che impedisce la continuazione della sua esecuzione.

**Eccezione**, **errore** **runtime**

altri nomi per indicare un errore in esecuzione.

**Parsing**

esame e analisi della struttura sintattica di un programma.